

PB.B-01-136-2 Kapitel 4: Bildung und Forschung ermöglichen

Antragsteller*in: KV Karlsruhe
Beschlussdatum: 28.04.2021

Änderungsantrag zu PB.B-01

Von Zeile 135 bis 137 einfügen:

Mit Lehrer*innen, die Spaß an neuer Didaktik haben, Schüler*innen, die sich spielerisch, zum Beispiel durch Gamification **und Game-based Learning**, neue Inhalte erschließen, und Schulen, die dafür technisch optimal aufgestellt sind. Allerdings hat die Pandemie gezeigt, dass es schon an den

Begründung

Das Prinzip Gamification sollte hier durch die Methode game-based learning ergänzt werden. Beides ist nicht dasselbe. Durch die Ergänzung wird ein einseitiges Buzzwording vermieden. Während es auch pädagogisch negative und sinnlose Anwendungsfälle von Gamification gibt, ist diese Gefahr beim game-based learning deutlich niedriger - wobei es selbstverständlich auch hier Qualitätsunterschiede von Fall zu Fall gibt. Durch die Ergänzung zeigen wir auch dem am Thema interessierten Rezipientenkreis, dass wir uns hier etwas breiter aufstellen und nicht einfach nur einen vermeintlich modischen Begriff zu dropfen.